



## Programa de experiencias educativas



### Formato

### Programa de estudio

#### 1.-Área académica

Económico - Administrativa

#### 2.-Programa educativo

Licenciatura en Contaduría, Licenciatura en Administración

#### 3.-Dependencia/Entidad académica

Facultad de Contaduría y Administración

#### 4.- Código

#### 5.-Nombre de la Experiencia educativa

#### 6.- Área de formación

		principal	secundaria
	<b>Soluciones Tecnológicas Aplicables a las Organizaciones</b>	Disciplinar	

#### 7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
4	1	2	45	

#### 8.-Modalidad

Curso - Taller

#### 9.-Oportunidades de evaluación

Todas

#### 10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos
Computación Básica	Ninguno

#### 11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
Grupal	35	15

#### 12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)

Administración

#### 14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
07/Abril/2011		14/Abril/2011

### **15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación**

María Dolores Gil Montelongo, Gilberto López Orozco,\*Délmar Molina Cantoral, Crispina Guevara Barradas, \*Mtro. Javier Gómez López, Mtro. Gabriel Ruiz Blanco, \*Mtro. Mario Silvio López Vásquez, Mtro. Ricardo Carrera, \*Mtra. Blanca Vianey Hidalgo Barrios.  
\*Representante de la región.

### **16.-Perfil del docente**

Grado de licenciatura en Informática, en sistemas computacionales administrativos, Ingeniero en Sistemas, o en ciencias computacionales, Licenciado en Administración de Empresas, Licenciado en Contaduría, preferentemente con postgrados en las áreas de informática. Mínimo 2 años de experiencia docente en el nivel superior, y 2 años de experiencia profesional en el área de informática.

### **17.-Espacio**

Institucional: Centro de Cómputo

### **18.-Relación disciplinaria**

Interdisciplinaria

### **19.-Descripción**

Esta experiencia se ubica en el área de formación disciplinar (1 hr. teórica y 2hrs prácticas, 4 créditos), debido a que hoy día las empresas requieren de herramientas tecnológicas que las apoyen a desarrollarse, crecer y/o en muchos casos a sobrevivir en un entorno altamente competitivo y cambiante, por lo cual es indispensable que el estudiante de contaduría y el de administración, conozca y aproveche las tecnologías de información y comunicación que ofrecen soluciones aplicables a las organizaciones. Por lo que con esta experiencia educativa desarrollan habilidades para mejorar la productividad, la gestión empresarial y a evaluar el desempeño de la tecnología de información utilizada en la empresa con la finalidad de medir su efectividad y eficiencia, con actitudes de apertura, respeto, responsabilidad y compromiso. Esto se realiza mediante investigación documental, análisis y discusión de casos, elaboración de mapas conceptuales y discusión dirigida. El desempeño de la unidad de competencia se evidencia mediante la realización de la presentación y defensa del trabajo final, que cumpla con los criterios de entrega oportuna, presentación adecuada, redacción clara, coherencia y pertinencia argumentativa.

### **20.-Justificación**

Actualmente, el entorno empresarial está sometido a rápidos cambios debido a la globalización del comercio, las innovaciones tecnológicas, los cambios sociales y políticos y a una mayor conciencia y demanda de los clientes. Contexto en el que las tecnologías de información y comunicación (TIC's) se han convertido en la fuerza motriz y núcleo de la mayor parte de las innovaciones que utilizan las organizaciones para tener éxito, mantener su posicionamiento estratégico o incluso sobrevivir. El contador y el Administrador en ejercicio requieren de conocer y aplicar la tecnología informática que potencie su desempeño profesional, mientras que los que están en formación las necesitan para desarrollar habilidades orientadas a reducir costos, mejorar la toma de decisiones, intensificar las relaciones con los clientes, facilitar el diseño de aplicaciones estratégicas, mejorar la calidad, la productividad, la rentabilidad y la competitividad de una organización, mediante tecnología que cumpla los estándares ergonómicos y con las adecuadas medidas de seguridad informática. Todo ello contribuye en la formación integral del estudiante en la medida en que él se apropia de capacidades en el uso de aplicaciones como la tecnología móvil, la transmisión por radiofrecuencia, el reconocimiento de voz, Intranet, Workflow, Groupware, e-commerce, ERP, CRM, SCM, así como para evaluar la tecnología y su desempeño, alineado estratégicamente para que le

faciliten explotar los rápidos y significativos cambios que están experimentando las organizaciones.

### **21.-Unidad de competencia**

El estudiante aplica la tecnología de información y comunicación como herramienta para mejorar la productividad, rentabilidad y competitividad de una organización, con una actitud formal, crítica y creativa, en equipo y con autonomía, respeto y responsabilidad social.

### **22.-Articulación de los ejes**

Los estudiantes reflexionan en grupo sobre las opciones de tecnologías de información y comunicación (eje teórico), en un marco de orden y respeto mutuo (eje axiológico), específicamente las orientadas a reducir costos, mejorar la toma de decisiones, intensificar las relaciones con los clientes, facilitar el diseño de aplicaciones estratégicas, mejorar la productividad, la rentabilidad y la competitividad de una organización; investigan (eje heurístico) en equipo (eje axiológico) sobre la tecnología aplicada o requerida en alguna empresa. Finalmente, desarrollan en grupo una propuesta o evaluación de desempeño de tecnología informática (eje heurístico), presentándolo ante el pleno (ejes teórico, heurístico y axiológico).

### **23.-Saberes**

<b>Teóricos</b>	<b>Heurísticos</b>	<b>Axiológicos</b>
-----------------	--------------------	--------------------

<p><b>1. Fundamentos de tecnología de información y comunicación</b></p> <p>1.1. Conceptos básicos</p> <p>1.2. Tecnología móvil</p> <p>1.3. Transmisión por radio frecuencia vs. Reconocimiento de voz</p> <p>1.4. Ergonomía</p> <p>1.5. Seguridad informática</p> <p><b>2. Nociones tecnológicas para mejorar la productividad</b></p> <p>2.1. Workflow y Groupware</p> <p>2.2. Redes de computadoras (Intranet)</p> <p>2.3. E-commerce</p> <p><b>3. Sistemas integrales de gestión empresarial</b></p> <p>3.1. ERP</p> <p>3.2. CRM</p> <p>3.3. SCM</p> <p><b>4.- Software para evaluar las tecnologías de la información en los organizaciones</b></p> <p>4.1 El valor de la información en la toma de decisiones</p> <p>4.2 Aplicación de macros para el análisis de datos</p> <p>4.3 Evaluación de la tecnología de la información (Beneficios y costos)</p> <p>4.4 Evaluación del desempeño de la tecnología de información</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de comprensión</li> <li>• Búsqueda en fuentes de información variadas, en español e inglés</li> <li>• Análisis</li> <li>• Argumentación</li> <li>• Asociación de ideas</li> <li>• Deducción de información</li> <li>• Descripción</li> <li>• Elaboración de mapas conceptuales</li> <li>• Comparación</li> <li>• Comprensión y expresión oral y escrita.</li> <li>• Construcción de soluciones alternativas.</li> <li>• Manejo avanzado de Excel,</li> <li>• Revisión de información</li> <li>• Síntesis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Autonomía</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Compromiso</li> <li>• Constancia</li> <li>• Cooperación</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Disciplina</li> <li>• Honestidad</li> <li>• Interés cognitivo</li> <li>• Respeto a los demás</li> <li>• Responsabilidad</li> <li>• Iniciativa</li> <li>• Puntualidad</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Apertura</li> <li>• Compromiso</li> <li>• Tolerancia</li> <li>• Ética</li> <li>• Disposición a la práctica</li> <li>• Servicio</li> </ul>
--	--	--

#### 24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Búsqueda y consulta de fuentes de información</li> <li>▪ Utilización de bases de datos</li> <li>▪ Lectura, síntesis e interpretación</li> <li>▪ Estudio de casos</li> <li>▪ Clasificaciones</li> <li>▪ Mapas conceptuales</li> <li>▪ Investigaciones</li> <li>▪ Discusiones grupales en torno de los mecanismos seguidos para aprender y las dificultades encontradas</li> <li>▪ Discusiones acerca del uso y valor de las tecnologías de información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organización de grupos colaborativos</li> <li>▪ Estudio de casos</li> <li>▪ Dirección de prácticas</li> <li>▪ Discusión dirigida</li> <li>▪ Exposición con apoyo tecnológico variado</li> <li>▪ Simulaciones</li> <li>▪ Proyectos de campo</li> <li>▪ Mapas conceptuales</li> <li>▪ Resúmenes</li> </ul>

#### 25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
-----------------------	---------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antología de la experiencia educativa</li> <li>• Red de cómputo</li> <li>• Internet</li> <li>• Programa del curso</li> <li>• Libros</li> <li>• Revistas de tecnología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo</li> <li>• Equipo de proyección</li> <li>• Pintarrón</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Conexión a Internet</li> <li>• Impresora</li> <li>• Programas de cómputo</li> </ul>
---	--

### 26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
1. Actividades realizadas en las sesiones	Claridad Fluidez Pertinencia Suficiencia Viabilidad Cobertura	Centro de cómputo	40%
2. Presentación del proyecto. (Análisis y Evaluación proyecto presentado.)		Centro de cómputo	30%
3. Argumentación del proyecto. (exposición y cuestionamiento sobre la alineación de la tecnología de Información en la empresa y sus recomendaciones).	Colaboración Grupal	Centro de cómputo	30%

### 27.-Acreditación

Para acreditar la experiencia educativa se requiere que el estudiante cumpla con las actividades planeadas en el aula y extra-clase, en los porcentajes mínimos que al sumarse las evidencias le permita obtener al menos el 60%.

### 28.-Fuentes de información

**Básicas**

- 1.- Internet, comercio colaborativo y mcomercio: nuevos modelos de negocios.  
Isidro Laso Ballesteros y Martha Iglesias Meléndez.  
Editorial Mundi – prensa
- 2.- Educación y Tecnologías de Información y Comunicación:  
Paradigmas teóricos de la investigación.  
Rocío Amador Bautista. 2008  
Editorial Plaza y Valdez.
- 3.- Redes y servicios de telecomunicaciones.  
José Manuel Huidobro Maya  
Editorial Limusa. México 2006
- 4.- Conocimientos y aplicaciones tecnológicas para la dirección comercial  
Eva Fernández Gómez  
ESIC Editorial  
Madrid, España. 2004
- 5.- Tecnologías de Información para la Administración  
Efraim truban, Ephraim McClean, James Wetherbe  
Editorial CECSA  
México, D. F. 2001.

**BASES DE DATOS:**

- 1.- Bussines Source Premier
- 2.- Regional Bussines News
- 3.- Academic Search Premier
- 4.- Fuente Académica
- 5.- [http://www. uv.mx/dgbuv](http://www.uv.mx/dgbuv)
- 6.- <http://www. uv.mx/bvirtual>

**Complementarias**

- 1.- Seguridad Informática  
Purificación Aguilera  
Editorial Editex  
España 2010
- 2.-Tecnologías de la Información. Conceptos Básicos  
Catherin López Sanjurjo  
Ideaspropias Editorial  
España 2004
- 3.- Introducción a las telecomunicaciones modernas  
Enrique Herrera Pérez  
Editorial Limusa, México 2006